

# RESIDENT EVIL<sup>TM</sup> 2

**CAPCOM**





## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console.  
Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

## DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

**Important:** votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.



A black and white promotional image for the video game Resident Evil 2. It features the characters R. Parkes and Claire Redfield in a police station setting. R. Parkes, on the left, is wearing a dark police uniform with 'R.P.D.' on the chest and is aiming a handgun. Claire Redfield, on the right, is wearing a dark vest over a light shirt and is also aiming a handgun. The background shows police station signs, including 'R.P.D.', 'MIRIS', 'Carnegie A', and 'LIGA T'. The title 'RESIDENT EVIL 2' is prominently displayed at the bottom in a large, bold, sans-serif font, with a small 'TM' symbol to the right of 'EVIL'.

# RESIDENT EVIL 2<sup>TM</sup>

allez-vous survivre à cet enfer ?



Merci de nous avoir fait confiance en achetant Resident Evil™ 2. Notez que ce produit est exclusivement conçu pour la console Dreamcast™. Il est recommandé de lire attentivement ce manuel avant de jouer.

Ce produit est garanti pendant une période donnée, selon la loi en vigueur dans le pays de fabrication ou de vente. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited se réserve le droit illimité de procéder à des améliorations sur le produit décrit dans le présent manuel, à tout moment et sans que vous en soyez informé. A l'exception des obligations prévues par la loi britannique, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited ne délivre aucune garantie, express ou implicite, concernant ce produit ou ce manuel, leur qualité ou leur adéquation à un objectif particulier. Ceci n'affecte en aucun cas vos droits statutaires.

3	CONFIGURATION
4	COMMANDES
5	COMMANDES SPÉCIFIQUES
6	UNE VILLE EN PLEIN CHAOS
7	DÉMARRER UNE MISSION
8	MODE OPTIONS
10	SAUVEGARDER/CHARGER
11	DÉMARRER LA 2E MISSION
11	ECRAN DE STATUT
13	STATUT VM
14	LE DERNIER ESPOIR DE RACCOON CITY
16	VOUS NE VOUS EN SORTEZ PAS ? ESSAYEZ CECI...
17	CRÉDITS
18	CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE
19	ASSISTANCE TECHNIQUE

# configuration

Félicitations ! Vous venez d'acquérir la meilleure version de Resident Evil™ 2 ! Avant de jouer, vérifiez d'abord que votre Dreamcast™ est configurée conformément au manuel Dreamcast™ fourni avec la console. Insérez ensuite le GD-ROM 1 ou 2 de 'Resident Evil™ 2' puis fermez le compartiment CD.

## console dreamcast™

Vue de face



### Ports de commande

Utilisez ces ports pour connecter la manette Dreamcast™ ou tout autre périphérique. De gauche à droite se succèdent le **port de commande A**, le **port de commande B**, le **port de commande C** et le **port de commande D**.

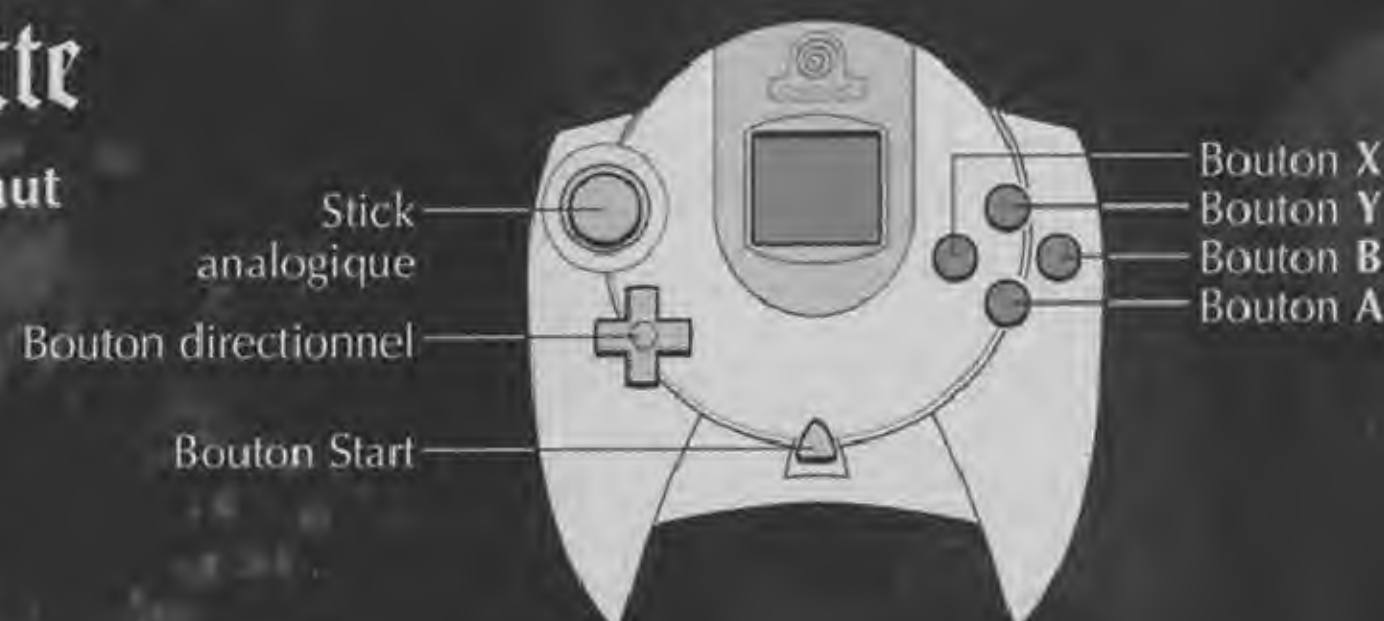
Ces quatre ports servent respectivement à brancher les manettes des joueurs 1 à 4.

**REMARQUE:** les termes "port" et "port de commande" désignent la même chose.



# manette

## Vue de haut



## Vue de face



### IMPORTANT:

Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D: vous risqueriez d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements. Si cela devait se produire accidentellement, mettez immédiatement la console hors tension puis rallumez-la en veillant bien à ne pas toucher la manette.

commande	fonction	commentaires
Croix multidirectionnelle/ stick analogique Haut/Bas	Marcher en avant/arrière	
Croix multidirectionnelle/ stick analogique Gauche/Droite	Faire tourner le personnage vers la droite/la gauche	
Bouton A	Annuler, courir	
Bouton B	Ecran de statut, annuler	
Bouton X	Action	Tirer, ouvrir les portes, examiner les objets
Bouton Y		Ecran carte
Bouton analogique G	Changer cible	Mode Nouveau seulement
Bouton analogique D	Viser	Enfoncer et appuyez sur X pour tirer
Bouton Start	Démarrer, pause	

# commandes spécifiques

## examiner un objet

Si vous appuyez sur le bouton X pendant le jeu, votre personnage examinera l'objet qui se trouve en face de lui (d'elle). Un message s'affichera pour vous indiquer ce que vous avez trouvé. S'il n'y a rien, aucun message n'apparaîtra. Ce bouton sert également à ouvrir les portes et à parler aux autres personnages.

## courir

Enfoncez le bouton A, puis appuyez la croix multidirectionnelle ou le stick analogique vers l'avant. Maintenez GAUCHE ou DROIT tout en maintenant HAUT pour courir vers la gauche ou vers la droite. Il est impossible de courir vers l'arrière.

## utiliser arme

Enfoncez le bouton analogique D pour dégainer puis appuyez sur HAUT et BAS pour diriger votre arme vers le haut ou vers le bas. Utilisez GAUCHE et DROIT pour faire tourner l'arme vers la droite ou la gauche. Pour tirer, appuyez sur X.

## changer cible

Dans le mode Nouveau, vous disposez d'une fonction de visée automatique: lorsque le bouton analogique D est appuyé pour dégainer, votre personnage pointera automatiquement son arme sur l'ennemi le plus proche. Pour changer de cible, appuyez sur le bouton analogique G tout en maintenant le bouton analogique D enfoncé.

## pousser objet

Certains objets peuvent être poussés. Placez-vous face à l'objet que vous souhaitez déplacer et appuyez sur la croix multidirectionnelle ou le stick analogique Haut. Si l'objet ne peut être déplacé, votre personnage ne tentera pas de le pousser.

## réinitialiser une partie

Vous pouvez à tout moment revenir à l'écran de titre de Resident Evil™ 2 en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start.





# une ville en plein chaos

Imaginez une petite ville sans histoire du Mid-Ouest américain, en bordure d'une vaste forêt. Les affaires vont bon train, surtout depuis le développement de plusieurs nouvelles industries. Non, vraiment: vous ne trouverez pas de ville plus calme et plus pittoresque que Raccoon City.

Et puis les ennuis arrivèrent.

Tout cela remonte à l'implantation de cette fameuse entreprise.

Les rumeurs commencèrent à circuler et la ville devint le théâtre d'étranges événements. Des créatures non identifiées venues de nulle part firent leur apparition et des accidents mortels se succédèrent à un rythme alarmant. On se mit à évoquer une catastrophe qui se serait produite dans un laboratoire installé dans la montagne. Mais personne ne savait ce qui était en train de se passer dans cette jolie petite ville.

La police de Raccoon City, désireuse de calmer la vague de panique qui gagnait la population, recruta plusieurs nouveaux agents. Leon S. Kennedy est l'un de ces policiers appelés à Raccoon City. Avant de rejoindre sa nouvelle unité, il tente de contacter le commissaire qui l'a engagé, mais en vain. Pas démonté pour autant, il se dirige vers Raccoon City pour prendre ses fonctions.

A l'autre bout de la ville, Claire Redfield cherche désespérément Chris, son frère disparu. Claire commence son enquête à Raccoon City, dernier endroit où son frère a été aperçu, il y a déjà presque deux mois, avant d'entendre parler de l'"accident" qui aurait eu lieu dans la forêt. Chris est-il vraiment encore à Raccoon City?

6 Malheureusement pour eux, Leon et Claire sont totalement inconscients du monde d'horreur et de désespoir qui les attend...





# démarrer une mission

Pour tenter d'accomplir la mission de Leon, chargez le CD 1 en plaçant le GD-ROM 1 dans le lecteur de GD-ROM puis en refermant le compartiment CD. Si vous préférez vous mettre dans la peau de Claire, chargez le CD 2.

Lorsque le jeu démarre, vous pouvez passer la scène d'introduction en appuyant sur les boutons Start ou X. Vous arriverez à l'écran de titre de RESIDENT EVIL™ 2. Cinq options s'offrent à vous: CHARGER PARTIE, MODE NORMAL, MODE NOUVEAU, SPECIAL et OPTIONS. Pour sélectionner une option, utilisez la croix multidirectionnelle Haut et Bas et appuyez sur les boutons X ou Start.

## mode normal

Il s'agit d'une version améliorée du jeu européen d'origine. Sélectionnez cette option pour démarrer une nouvelle mission.

Vous pouvez choisir entre plusieurs niveaux de difficulté: Difficile et Normal.

## mode nouveau

Ce mode donne accès à une version améliorée du jeu japonais d'origine. Celle-ci est presque identique, dans le fond, à la version européenne, à quelques détails près...

Visée automatique: appuyez sur le bouton Viser (bouton analogique D) pour voir votre personnage pivoter sur lui-même et pointer automatiquement son arme sur l'ennemi le plus proche.

Légères différences concernant certains objets et ennemis.

Il y a 3 rubans encreurs au lieu de 2 chaque fois qu'un ruban encreur est collecté (pour sauvegarder la partie).

Il faut moins de coups pour tuer un ennemi.

La scène cinématique qui apparaît lorsque vous êtes mort n'est pas la même.

Lorsque le jeu est terminé, le meilleur rang est "S" et non "A".

Il existe trois niveaux de difficulté: Expert et Rookie. Si vous choisissez de jouer en débutant, vous recevrez une mitrailleuse dotée de munitions illimitées. Le jeu sera beaucoup plus facile, mais vous n'aurez plus accès à aucun des secrets.

# option mode

Sélectionnez cette commande pour accéder aux Options (vous pouvez aussi appuyer sur le bouton Start au cours du jeu, sauf pendant les scènes cinématiques ou à partir de l'écran de statut).

## configuration clavier

Cette option permet de modifier la configuration de la manette Dreamcast™.

Sélectionnez une action à l'aide des directions Haut et Bas puis appuyez sur le bouton que vous souhaitez utiliser pour activer cette action.

## options sonores

Choisissez Mono ou Stéréo en fonction des capacités de votre système. Vous pouvez également régler le volume de la musique d'ambiance et des effets sonores.

**Remarque:** le volume sonore des scènes cinématiques (autres que les animations CG qui ponctuent le jeu) ne peut être modifié.

## ajustement moniteur

Cette option permet de régler la luminosité de votre écran et d'optimiser la qualité de l'image. Des barres de couleur apparaîtront en haut de l'écran: ajustez la luminosité du téléviseur jusqu'à ce que les barres colorées sous la ligne rouge deviennent noires.

## vibration

Si vous avez un Vibration Pack connecté à votre manette Dreamcast™, utilisez cette commande pour en activer ou en désactiver les effets.

### IMPORTANT:

Lorsque vous utilisez un Vibration Pack avec la manette Dreamcast™, insérez toujours le Vibration Pack dans le port d'expansion 2 de la manette.



## langue

Sélectionnez l'anglais ou le français en appuyant sur Gauche ou Droit.

**Important:** cette option n'est disponible qu'à partir de l'écran Options du menu principal.

## spécial

La version Dreamcast de Resident Evil 2 offre un certain nombre de fonctions supplémentaires que vous trouverez sous spécial, dans le menu principal.

## galerie

Sketch: permet de visualiser des images, des décors et des rendus extraits du jeu.

Movie: permet de revoir les scènes cinématiques.

Plus vous avancerez dans le jeu et plus vous disposerez d'extraits et de scènes cinématiques à visualiser.

## secrets

Des modes de jeu supplémentaires deviendront disponibles à mesure que vous progresserez dans le jeu. Pour être sûr de découvrir ces modes de jeu bonus, assurez-vous d'accomplir les missions dans la peau des deux personnages en obtenant les meilleurs rangs.



# sauvegarder

Pour sauvegarder une partie, vous devez placer un ruban encreur dans une machine à écrire. Les rubans encres sont disséminés un peu partout dans le jeu. Lorsque vous en avez trouvé un, placez-vous face à la machine à écrire et appuyez sur le bouton X. On vous demandera si vous souhaitez sauvegarder votre partie : sélectionnez OUI ou NON. Si vous choisissez OUI, vous accéderez à la liste des sauvegardes disponibles sur la carte mémoire insérée dans la première manette Dreamcast™. Pour sélectionner une autre carte mémoire, appuyez sur le bouton B à partir de l'écran de sauvegarde.



**REMARQUE:** chaque fois que vous voudrez sauvegarder votre partie, vous aurez besoin d'un ruban encreur, aussi, utilisez-les à bon escient.

Le bruit des touches de la machine à écrire confirme que la sauvegarde s'effectue correctement. Les informations concernant la sauvegarde s'afficheront à l'écran.

## IMPORTANT:

vous ne devez en aucun cas mettre votre console hors tension, retirer la carte mémoire ni déconnecter la manette pendant que vous sauvegardez des données.

# charger

Si vous avez déjà sauvegardé une partie, mettez la commande CHARGER PARTIE en surbrillance à partir de l'écran de titre et appuyez sur le bouton X. Trois types de sauvegardes vous seront proposés.

1. Fichier original (pour jouer en mode Original)
2. Fichier Nouveau (pour jouer en mode Nouveau)
3. Fichier EX. Battle (pour jouer en mode « Extreme Battle »)

Sélectionnez le type de jeu désiré à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique Haut/Bas puis appuyez sur le bouton X. Si vous n'avez qu'un seul VM connecté, il sera automatiquement parcouru.

Dans le cas contraire, on vous demandera d'indiquer la carte mémoire à partir de laquelle vous souhaitez charger une partie. Si des sauvegardes sont détectées, elles apparaîtront sur une liste et vous pourrez faire votre sélection en appuyant sur Haut/Bas. Validez votre choix avec le bouton X.

Vous pouvez à tout moment revenir au choix précédent en appuyant sur le bouton B.



# démarrer la deuxième mission

RESIDENT EVIL™ 2 dispose d'un nouveau système de jeu interactif étendu. Grâce à ce système, les situations que vous aurez affrontées lors de votre première partie auront une incidence sur les situations dans lesquelles vous vous retrouverez au cours de la partie suivante.

Lorsque vous aurez mené à terme une mission dans la peau de Leon ou de Claire, vous sauvegarderez les données de la partie. Prenez ces données et chargez-les alors sur l'autre CD pour jouer avec l'autre personnage.

Ainsi, si vous venez d'accomplir la mission de Leon, sauvegardez la partie terminée, puis chargez le CD de la mission de Claire. Sélectionnez CHARGER PARTIE à partir de l'écran de titre et choisissez les données de la mission terminée avec Leon. Vous allez vivre la deuxième mission dans la peau de Claire, mais d'entrée de jeu, vous vous trouverez de l'autre côté de la voiture en feu.

Il en va de même pour la mission de Claire.

Tentez votre chance...si vous avez le cran.

## écran de statut

Pour faire apparaître l'écran de statut pendant le jeu, appuyez sur le bouton B. Cet écran vous renseigne sur l'état de santé de vos personnages et sur les objets que vous transportez. Appuyez sur Haut/Bas pour mettre un objet ou une fonction en surbrillance et activez les options en appuyant sur le bouton X.

### objets

Après avoir mis en surbrillance l'objet que vous souhaitez utiliser, enfoncez le bouton X. Trois options s'offrent alors à vous dans la fenêtre des commandes: UTILISER/ EQUIPER, REGARDER et COMBINER.



## utiliser/equiper

Pour utiliser l'objet, choisissez UTILISER et appuyez sur le bouton X. S'il s'agit d'une arme, la commande EQUIPER apparaîtra à la place de UTILISER. Sélectionner EQUIP vous permet de vous équiper de cette arme. Vous ne pouvez pas utiliser une arme tant que vous n'en êtes pas équipé. Vous n'avez la possibilité d'employer qu'une seule arme à la fois.

## regarder

Cette option vous permet d'examiner un objet ou une arme que vous avez trouvée. Mettez l'objet ou l'arme en surbrillance puis sélectionnez REGARDER pour obtenir plus de précisions à son sujet.

## combinaison

Certains objets peuvent avoir un effet différent lorsque vous les associez à d'autres objets, en particulier des armes. Pour introduire un nouveau chargeur dans un pistolet, sélectionnez le chargeur puis choisissez COMBINER dans la fenêtre des commandes. Amenez le pointeur sur l'arme que vous souhaitez recharger à l'aide des boutons directionnels.

Essayez de découvrir par vous même les effets produits par d'autres combinaisons.

## condition

Dans l'écran de statut, vous verrez à côté des photos de vos personnages un électrocardiogramme (ECG). Cet électrocardiogramme indique l'état de santé général de votre héros. Pour rétablir sa santé, vous devez trouver des herbes ou un spray soignant. Vous pouvez également consulter ces données sur votre VM.

## carte/doc

L'écran de statut comporte deux autres fonctions:

**CARTE:** sélectionnez cette option pour visualiser les pièces et les zones que vous avez déjà explorées. Cette fonction vous permet de vous orienter et d'atteindre votre objectif plus facilement.

**DOC:** à mesure que vous avancez dans le jeu, vous découvrirez de nouvelles notes, de nouveaux messages et autres types d'informations qui seront automatiquement enregistrés dans le journal de vos personnages. Sélectionnez cette option pour visualiser le contenu des messages enregistrés. Des indications précieuses se dégageront peut-être de ces notes.



## statut vm

La version Dreamcast™ de Resident Evil™ 2 offre une fonction unique de mise à jour des données en temps réel de votre Visual Memory. Si vous avez un VM connecté à votre manette Dreamcast™, vous pourrez avoir sous les yeux, en continu, des informations-clés sur le jeu telles que l'état de santé de vos personnages, l'arme utilisée et les munitions restantes.

## coffre à objets

Vous remarquerez que votre personnage ne peut transporter qu'un nombre limité d'objets à la fois (Leon et Claire peuvent avoir sur eux jusqu'à 8 objets). Vous ne pouvez pas perdre un objet trouvé. En revanche, il peut s'épuiser (c'est le cas des munitions, par exemple). Afin de ne prendre avec vous que les objets dont vous avez besoin à un moment donné, vous pouvez stocker ceux qui ne vous sont pas utiles dans le coffre.

Ces coffres se trouvent dans des endroits stratégiques et vous devez en faire un usage judicieux car leur contenance est limitée. Placez-vous en face du coffre et appuyez sur le bouton X: l'écran de Sélection des objets s'affichera.

A partir de ce coffre, vous pouvez échanger, placer ou retirer des objets. Pour placer un objet dans la boîte, mettez-le en surbrillance à l'aide des boutons directionnels puis appuyez sur le bouton X. Si aucun emplacement n'indique "Aucun objet", cela signifie que le coffre est plein.

Pour échanger un objet, placez le pointeur sur l'objet concerné et appuyez sur X. Mettez ensuite en surbrillance l'objet du coffre que vous souhaitez échanger avec le premier et appuyez sur le bouton X. Les deux objets sont échangés.

Pour retirer un objet du coffre, vous devez disposer d'un emplacement libre dans la liste des objets que vous transportez. Sélectionnez cet emplacement libre puis appuyez sur le bouton X pour amener le pointeur sur le coffre. Mettez en surbrillance l'objet à retirer du coffre et appuyez sur X.

## classement

Au terme d'une mission, un rang basé sur vos performances vous est attribué. Vous pouvez être classé S (Supérieur), A, B, C ou D. Ce rang tient notamment compte du temps de jeu total et du nombre de sauvegardes utilisé.

Essayez d'obtenir un meilleur rang et, qui sait...vous aurez peut-être de bonnes surprises.

# le dernier espoir de raccoon city

## LEON S. KENNEDY

Leon est un jeune policier plein d'idéaux. Il n'a qu'un but dans la vie : protéger et servir les autres. Son expérience en tant qu'élève de l'école de la Police s'est révélée très instructive pour lui. Plutôt téméraire et fanfaron, Leon n'est toutefois pas aussi naïf qu'il en a l'air. Il est hautement qualifié pour cette mission que lui confie la police de Raccoon City.



## CLAIRE REDFIELD

Claire est une femme moderne, pleine de caractère et de répartie. En dépit de son côté garçon manqué, elle peut parfois se montrer farouche. Extravertie et sûre d'elle, Claire est typiquement le genre de fille à tenter ce à quoi personne au monde ne se risquerait.







## ADA WONG

Leon rencontre par hasard cette femme mystérieuse et secrète qui se révèle être une enquêteuse professionnelle et qualifiée. Ada Wong peut se montrer aussi très méprisante et parler avec condescendance à ceux qu'elle juge inférieurs à elle.



## SHERRY BIRKIN

Adolescente solitaire et gauche d'une douzaine d'années, Sherry est très mûre pour son âge. Sa timidité et son manque d'assurance l'empêchent d'exprimer ses idées jusqu'au bout. Ses parents sont trop pris par leur travail pour prendre conscience du manque affectif dont souffre leur enfant.

# vous ne vous en sortez pas? essayez ceci:

## TENDEZ L'OREILLE:

Vous pouvez entendre les zombis se déplacer dans une pièce même lorsqu'ils ne sont pas visibles à l'écran. Soyez attentif à tous les bruits lorsque vous explorez un endroit pour être prêt à réagir en cas d'attaque surprise.

## SACHEZ UTILISER VOS ARMES:

L'efficacité des armes varie en fonction de la distance à laquelle vous tirez et de la cible. Déterminez l'arme appropriée pour la situation, en tenant compte de la quantité de munitions dont vous disposez pour cette arme. C'est là l'unique véritable facteur à prendre en considération lorsque qu'il s'agit de survie.

## APPRENEZ A CONNAÎTRE VOS ENNEMIS:

Chaque ennemi a une apparence unique, attaque et se déplace d'une manière qui lui est propre. Apprenez à connaître vos ennemis et à découvrir leurs points faibles: c'est un conseil d'ami.

## ESSAYEZ TOUTES LES OPTIONS, EXPLOREZ TOUT LE JEU:

Vous êtes bloqué? Vous arrivez dans une nouvelle pièce qui ne mène à rien et où il n'y a apparemment rien à faire? Essayez d'utiliser des objets, de pousser, de grimper, d'explorer etc. Sondez tout le périmètre des pièces et des zones pour trouver des médicaments supplémentaires et d'autres objets utiles. Vérifiez s'il n'y a pas de munitions à ramasser sur vos victimes.



# crédits

**planning** System Plan  
Masaaki Yamada  
Kazuhiro Aoyama  
Junya Watanabe

**scenario** Noboru Sugimura

**graphic** CG Modeling  
Motoji Fujita  
Miho Hamano  
Koji Wakasono

**motion design** Jun Takeuchi

**software engineer** Main System  
Yasuhiro Anpo

**scenario program** Kiyohiko Sakata

**enemy program** Katsutoshi Karatsuma

**sound** Music Composition  
Masami Ueda

**sound design** Hideaki Utsumi

**cg movie** Hiroshi Sasaki

**team producer** Shinji Mikami

**director** Hideki Kamiya

# clause de limitation de garantie

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

**VIRGIN INTERACTIVE/ NCC**  
**BP 319 000**  
**13853 Aix en Provence cedex 3**

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.

A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit.

L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

## **CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE**

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie express ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale.

En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le logiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligeante ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente)

## **CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE**

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligeante ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive aurait été avertie de l'éventualité des préjudices.

## **CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE**

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit.

Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs.

Le droit applicable est celui du droit français.

## **CAPCOM SUR INTERNET:**

Pour en savoir plus sur les nouveaux jeux de la société CAPCOM, consultez son site Internet. Vous pouvez également envoyer des e-mails - en anglais - à l'adresse suivante:

WorldWide Web : <http://www.capcom.com>



## Assistance Technique

Merci d'avoir acheté Resident Evil 2™. Si vous avez des problèmes avec ce jeu, contactez notre service technique.

Un problème technique,  
besoin d'un coup de main ?

Tout savoir sur V.I... ..

Par téléphone  
6 jours sur 7

du lundi au samedi  
de 8h à 22h  
au 0 803 09 41 64\*

\*(1,09 F TTC/minute)

Quoi de plus énervant que  
de rester bloqué sans savoir  
comment s'en sortir !

24h/24 V.I vous donne les bonnes réponses. Sur notre hint  
line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos  
jeux (en plus des solutions immédiates, boîtes vocales avec  
réponse sous 48h) et aussi des infos produits, des jeux  
concours, etc.

Tél : 08 36 68 94 95\*

\*(2,23F ttc/minute)

... Vous ne trouvez pas un  
passage, quelque chose vous échappe ?

Sur le 3615 VirginGames

(2,23F TTC/minute), vous pourrez poser  
toutes vos questions.

Une réponse personnalisée vous sera  
renvoyée, que demander de plus !  
Encore plus de soluces, de trucs,  
d'astuces, d'infos produits, de jeux  
concours...

Sur le WEB «on line»

vous pourrez accéder à toutes les  
infos et actualités V.I

[www.virgininteractive.fr](http://www.virgininteractive.fr)

... Vous n'avez pas encore trouvé  
votre bonheur, des questions  
restent encore sans réponse...

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :

Virgin Interactive

BP 319 000 - 13793 Aix-en-Provence CEDEX,

ou contactez-nous par fax au :

04 42 16 52 13







# RESIDENT EVIL 2







# Dreamcast™

© 2000 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. Developed by Capcom Co., Ltd. Resident Evil is a trademark of Capcom Co., Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5